ПРОИСХОЖДЕНИЕ

- ☐ Перекати-поле: Любое найденное или купленное тобой б/у оборудование после 1d дней установки будет работать как новое, если оно вообще способно работать.
- ☐ Одиночка: При подлёте к планете или крупному обитаемому объекту, брось+Репутация. На 7-9 здесь есть твой знакомый, на 10+ вы доверяете друг другу. Это не значит, что вы встречались лично.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

- ☐ Слышащий: Ты — проводник слова Бездны среди Странников, ты много с Ней беседуешь и поясняешь Её волю аколитам. У тебя +1 к максимуму Благосклонности Бездны, и ты в начале нового приключения имеешь одну Благосклонность (иные не имеют ни одной).
- ☐ Оберегающий: В космосе неоткуда ждать помощи, потому надо действовать быстро. У тебя молниеносная реакция, не раз помогавшая экипажу твоего корабля. Наносишь +1d урона.
- ☐ Сохраняющий: В бесконечных странствиях самое важное – держать оборудование в порядке. Когда чинишь, на 7—9 выбираешь 2.

СНАРЯЖЕНИЕ

Ты получаешь пистолет-пулемёт (*средняя*) и коммуникатор. Выбери еще 3:

- ☐ Универсальный скафандр: Ты можешь выходить в нем в открытый космос. Защита 1d;
- ☐ Тросы: Выстреливают на дистанцию до 10м, могут притягивать к тебе лёгкие предметы или тебя к тяжёлым. Если захватили предмет, то способны только сматываться, а не разматываться. Вреда не наносят;
- ☐ Метаморфин (5 использований): Потрать 1, чтобы избавиться ото всех последствий акклиматизации. Новые дозы можно достать на Перекати-поле. Или надеяться на удачу;
- ☐ Лазерный резак (*ближняя/средняя*, *точное*);
- ☐ Малый экзоскелет: Увеличивает мускульную силу и дает способность передвигать тяжёлые предметы. Усиливает только плавные движения, т.е. урон не увеличивает;
- ☐ Зонд-анализатор: Небольшая летающая сфера, способная осуществлять разведку, осмотр и вести запись. Каждые 24 часа активности требует подзарядки.

СТРАННИК

Когда люди пришли в Галактику Пегас, не все из них смогли найти свой дом. Некоторые так и остались скитальцами, бесконечно странствуя по бездонным глубинам космоса и сталкиваясь с тем, что для обычных людей является лишь легендой. Там они нашли то, что назвали Бездной. Своего бога, чей шёпот в головах аколитов цивилизованное человечество считает лишь проявлением подсознания

Иногда к планетам приближались одинокие корабли Странников, или даже их бродячий флот, Перекати-поле. Космические скитальцы охотно торговали с туземцами, однако редко приглашали их на свои суда, а им самим возбранялось спускаться на поверхность. Однако 5 лет назад Глашатай, духовный лидер Перекати-поля, объявил, что Бездна сняла этот запрет. Никаких объяснений не последовало, но с тех пор то тут то там всё чаще замечают долговязые фигуры Странников.

Персонаж для ролевой игры Грань Вселенной: Фронтир
Автор: Илья «Крайк» Сергеев
Иллюстрация: Елена Бибина.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

- **Укажи** имя персонажа — постарайся, чтобы имя подходило миру игры, а не выбивалось из него.
- **Выбери** внешний вид. Выбери по одному пункту из каждой строчки или придумай сам.
- **Распредели** +2, +1, 0 и –1 по характеристикам.
- **Выбери** происхождение — если класс подразумевает варианты происхождения персонажа, ты можешь выбрать тот, который тебе подойдет.
- **Впиши** имена соратников в свои связи.
- Внимательно **прочитай** стартовые ходы своего класса и **выполни** все дополнительные шаги, которые там указаны.
- **Прочитай** список снаряжения и **сделай** выбор, если требуется.



СТАРТОВЫЕ ХОДЫ

Акклиматизация: Когда ты прибываешь на планету, брось+Благосклонность. На 6– все характеристики уменьшаются на 1. На 7-9 выбери 1 характеристику — она уменьшается на 1. На 10+ у тебя общее недомогание (кашель, головная боль, слабость и т.д.). Акклиматизация улучшается на 1 категорию каждые 24 часа после приземления до полного излечения (6– становится 7—9, 7—9 становится 10+ и т.д.).

Белая ворона: Сложно не заметить, что ты Странник. Выбери 1 специализацию.

Благосклонность Бездны: Большинство Странников верит в существование в глубинах космоса великого сознания, сближение с которым есть лучший путь человека. Эта вера даёт Странникам большую силу. Потратив 1 Благосклонность, можно перебросить бросок любой характеристики (и корабля тоже) и выбрать лучший результат.

Бездна даёт Благосклонность только тем, кто исполняет Её просьбы. Находясь в одиночестве и (выбери 1):

- медитируя в открытом космосе;
- оставляя Ей заметные послания на стенах;
- переделывая оборудование. В чужих руках оно может вести себя странно, а ремонт всеми, кроме Странников, составит 1d+1 дней.

Ты услышишь просьбу Бездны . Ведущий выберет из списка или придумает собственный вариант:

- Навредить кому-либо тем или иным способом;
- Всячески оберегать кого-либо от любых напастей, а то и подчиняться ему во всём;
- Принести жертву – отправить что-то в свободный полёт за пределы корабля;
- Отказаться от какого-либо задания;
- Отказаться от условностей в каком-либо действии.

Иногда Бездна может подарить Благосклонность "авансом".

Кроме того, когда ты испускаешь последний вздох, ты получаешь 1 Благосклонность. Иногда Бездна может подарить Благосклонность "авансом". На отказ исполнить просьбу может последовать Её неудовольствие. А психологи считают, что Бездна - это человеческое подсознание, которое не будет желать того, к чему человек не готов.
ВАЖНО! Разговаривать с Бездной и тратить Благосклонность ты можешь только за пределами планет!

Общий дом: Репутация +1, когда общаешься с ветеранами космоса.

ИМЯ

ВНЕШНИЙ ВИД

Нездешний, вопрошающий или пронизывающий взгляд

Очень длинные волосы, выбритый узор или лысый

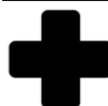
Высокий и худощавый, гигант или миниатюрный

Бледная, синеватая или искусственно окрашенная кожа

ЯРОСТЬ	
КОНТРОЛЬ	
НАВЫК	
РЕПУТАЦИЯ	



1d



СВЯЗИ (ВПИШИ СОРАТНИКОВ)

- ______________: Может стать аколитом Бездны.
- ______________: Напоминает моего потерянного друга.
- ______________: Не понимает нас и никогда не поймёт.
- ______________: Сделал мне важный подарок.

СНАРЯЖЕНИЕ



БЛАГОСКЛОННОСТЬ БЕЗДНЫ



EXP: ☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐ УРОВЕНЬ: ☐

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ Всем интересны космические байки: Ты можешь собрать благодарных слушателей и во время рассказа невзначай узнавать у них интересующую информацию. Когда Ориентируешься в ситуации таким способом, можешь задать на 1 вопрос больше.
- ☐ Глаза Бездны: Потрать 1 Благосклонность, чтобы заразить своей верой 1 NPC, пообщавшись с ним. Он будет стараться помочь тебе в меру сил. Эффект проходит через 1—7 дней, затем жертва тебя сторонится.
- ☐ Любимое дитя: Если тебе грозит опасность, можешь потратить 1 Благосклонность, чтобы она грозила кому-то другому (по твоему выбору), если такое возможно.
- ☐ Метка Бездны: Рассмейся безумным смехом и скажи что -нибудь про могущество Бездны. Урон увеличивается до 4D, и получаешь тэг «Кровавый» на следующие 4 атаки, а если ты в это время игнорируешь угрозу и рвёшься напролом, 7-9 считается как 10+. После этого 10+ любого броска считается, как 7-9, пока не отдохнёшь 4 часа.
- ☐ Мифы космоса: Если ты рассказываешь легенды о космосе, Ведущий может в любой момент снять с тебя 1 Благосклонность и ввести легенду как реальность мира в игру, рассказав тебе о ней что-то полезное.
- ☐ Пол и потолок. В невесомости ты получаешь +1.
- ☐ Родная стихия: Ты можешь находиться в открытом космосе до 3 минут без какого-либо снаряжения.
- ☐ Скрытый в пустоте: Потрать 1 Благосклонность и спрячься. Тебя не заметят, пока ты не предпримешь активных действий. Можешь менять укрытие.
- ☐ Случайные встречные: Когда ты следишь за сенсорами, ориентируешься в ситуации или исследуешь, и твой ход касается другого космического корабля, 7—9 считается как 10+ (один раз для каждого корабля).
- ☐ Усиленная специализация:
  - Слышащий: Потратив Благосклонность, брось 2d. На 10+ Благосклонность остаётся с тобой.
  - Оберегающий. После броска на урон можешь потратить 1 Благосклонность, чтобы проигнорировать выпавшие значения и нанести противнику 2 ранения.
  - Сохраняющий. Потрать 1 Благосклонность, чтобы за 1 день собрать нужное устройство (которое встречается в продаже) из подручных материалов. Ведущий может накладывать на это ограничения. Работает в т.ч. на планете.